

Docket No.: 4686-003

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of	:
	:
Hiroyuki KUWANA	: Confirmation No. <i>Not yet assigned</i>
	:
U.S. Patent Application No. <i>Not yet assigned</i>	: Group Art Unit: <i>Not yet assigned</i>
	:
Filed: <i>Herewith</i>	: Examiner: <i>Not yet assigned</i>
For: GAMING SYSTEM	

CLAIM OF PRIORITY AND
TRANSMITTAL OF CERTIFIED PRIORITY DOCUMENT

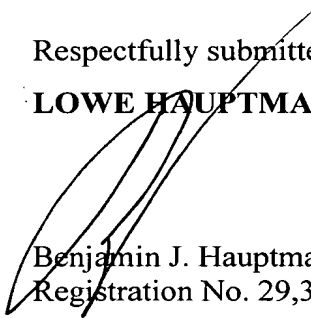
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

In accordance with the provisions of 35 U.S.C. 119, Applicant hereby claims, in the present application, the priority of *Japanese Patent Application No. 2002-382433, filed December 27, 2002*. The certified copy is submitted herewith.

Respectfully submitted,

LOWE HAUPTMAN GILMAN & BERNER, LLP



Benjamin J. Hauptman
Registration No. 29,310

1700 Diagonal Road, Suite 310
Alexandria, Virginia 22314
(703) 684-1111 BJH/etp
Facsimile: (703) 518-5499
Date: December 23, 2003

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2002年12月27日
Date of Application:

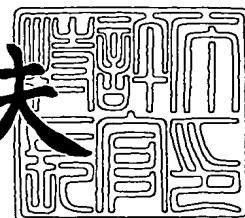
出願番号 特願2002-382433
Application Number:
[ST. 10/C]: [JP 2002-382433]

出願人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2003年11月18日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康夫



出証番号 出証特2003-3095318

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1040

【提出日】 平成14年12月27日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 桑名 祐行

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100106002

【弁理士】

【氏名又は名称】 正林 真之

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 058975

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 要約書 1

【物件名】 図面 1

【包括委任状番号】 0018505

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書
【発明の名称】 遊技システム
【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供するとともに、遊技中の特種状態において特種インターバルが生成される遊技システムであって、

前記遊技中の特種状態において生成される特種インターバルとは異なり、前記遊技中の特種状態ではない通常状態において演出インターバルを生成する演出手段を備えたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】 前記演出手段が演出インターバルを生成するか否かを決定する演出決定手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技システム。

【請求項 3】 複数の遊技者のいずれかの操作に応じて前記演出手段が演出インターバルを生成するか否かを決定する演出決定手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技システム。

【請求項 4】 前記演出決定手段は、前記演出手段により生成される演出インターバルのインターバル時間を決定する機能を有することを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技システム。

【請求項 5】 前記演出決定手段は、前記演出手段により生成される演出インターバルのインターバル時間を複数の遊技者のいずれかの操作に応じて決定する機能を有することを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれかに記載の遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、遊技システムにおいて、遊技者に対して操作可能な複数の端末装置と、それらの複数の端末装置から供給される信号に基づいて情報の提供を行う遊技サ

ーバと、が通信可能な状態に接続されるように構成されるものとして周知であり、実際に一所に集まることなく、遊技を楽しむことができる簡便なサービスとして知られている。

【0003】

このような簡便なサービスの中でも、インターネットを介して不特定多数のゲームプレーヤとゴルフゲームを競うことができるビデオゲーム装置が提供されている（例えば、特許文献1参照。）。このビデオゲーム装置において、ゴルフゲームサーバは、各プレーヤからのオープントーナメント参加の通信を受けて個人情報入力画面を送信する送信手段を備えており、遊技者に対して各種の遊技を提供することができる。

【0004】

また、上述したゴルフゲームの他にも、各種のゲームが存在し、その中の一例として、インターネットを介して、遊技者の操作により、遊技内容が表示され、実際の麻雀を行うような麻雀遊技を提供することができる遊技システムが存在し、麻雀を行う人数を集めるという煩雑な作業を行うことなく、各地の見知らぬ遊技者との麻雀ゲームを楽しむことができ、好評を得ている。

【0005】

【特許文献1】

特開2002-219282号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このようなシステムにおいては、遊技者の遊技状態、遊技内容に応じて、遊技者に対して操作を促すような特種状態が存在し、その特種状態に至った場合には、特種インターバルが生成されるため、特種インターバルが生じた場合には、その特種インターバルが生じたことを契機に遊技者の遊技状態、遊技内容が特種状態に至ったことをその他の遊技者に知らせてしまうことがあった。

【0007】

例えば、麻雀遊技においては、「ポン」、「チー」、「カン」等の遊技者の操

作を促すような各種のルールがあり、ある遊技者の順番でない場合においても、ある遊技者の遊技状態、遊技内容によっては、遊技の順番に応ずることなく、ある遊技者により遊技を進めることができることがあり、その場合には、上述した特種状態に至り、特種インターバルが生成される。

【0008】

この場合には、ある遊技者とは異なる他の遊技者がコンピュータ制御によりなされるものであればよいが、他の遊技者が実際の遊技者であるため、特種インターバルが生成されたときには、特種状態に至ったことが認識可能となり、ある遊技者における遊技状態、遊技内容がある程度認識可能となってしまう。

【0009】

この場合においては、他の遊技者の各々にとっては、ある遊技者の遊技状態、遊技内容とは限定されないが、他の遊技者の各々を除く遊技者における遊技状態、遊技内容を認識可能となる。

【0010】

本発明は、上述した如き課題に鑑みてなされたものであり、遊技者の遊技状態、遊技内容が、その他の遊技者に知られることを防止する遊技提供することができ遊技システムを提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明の遊技システムは、遊技中の特種状態において生成される特種インターバルとは異なり、前記遊技中の特種状態ではない通常状態において演出インターバルを生成する演出手段を備えたことを特徴とする。

【0012】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0013】

(1) 複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供するとともに、遊技中の特種状態において特種インターバルが生成される遊技システムであって、前記遊技中の特種状態において生成される特種インターバルとは異なり、前記遊技中の

特種状態ではない通常状態において演出インターバルを生成する演出手段を備えたことを特徴とする遊技システム。

【0014】

(2) 前記演出手段が演出インターバルを生成するか否かを決定する演出決定手段を備えたことを特徴とする (1) に記載の遊技システム。

【0015】

(1) 又は (2) の発明によれば、特種状態において生成される特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することにより、特種状態であるか否かを遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができる。

【0016】

この特種状態とは、特種インターバルが生ずる状態を示す概念である。対戦麻雀遊技を例に採ると、「ポン」、「チー」、「カン」等を含む。

【0017】

対戦麻雀を一例とした場合には、従来の遊技システムにおいては、それらの特種状態に至った場合には、それらの特種インターバルが生じたことにより、他の遊技者に対して、ある遊技者が「ポン」、「チー」、「カン」が生ずる特種状態に至ったと認識させ得ることとなり、ある遊技者における遊技の状態が他の遊技者に知られるおそれがあった。

【0018】

そこで、本発明によれば、特種状態において生成される特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することにより、一の遊技者がその特種状態に至っていることを他の遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができる。

【0019】

(3) 複数の遊技者のいずれかの操作に応じて前記演出手段が演出インターバルを生成するか否かを決定する演出決定手段を備えたことを特徴とする (1) に記載の遊技システム。

【0020】

(3) の発明によれば、遊技者の操作に応じて特種インターバルとは異なる演

出インターバルを生成することとなり、上述したものに加えて、複数の遊技者の間で駆け引きを行うことができ、遊技状態、遊技内容を知られることなく、実際の如き遊技を提供することができる。

【0021】

例えば、特種状態ではなくとも、演出インターバルを生成することにより、「もしかして、他の遊技者がある遊技の状態にいるのかもしれない。」というような駆け引きを行うことができるのである。

【0022】

(4) 前記演出決定手段は、前記演出手段により生成される演出インターバルのインターバル時間を決定する機能を有することを特徴とする(1)から(3)のいずれかに記載の遊技システム。

【0023】

(4)の発明によれば、演出インターバルにおけるインターバル時間を決定することができ、他の遊技者により特種状態が解除されたように演出が行われ、より一層、特種状態であるか否かを遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができる。

【0024】

(5) 前記演出決定手段は、前記演出手段により生成される演出インターバルのインターバル時間を複数の遊技者のいずれかの操作に応じて決定する機能を有することを特徴とする(1)から(4)のいずれかに記載の遊技システム。

【0025】

(5)の発明によれば、遊技者の操作に応じて演出インターバルのインターバル時間を決定することとなり、演出インターバルにおけるインターバル時間を決定することができ、上述したものに加えて、複数の遊技者の間で駆け引きを行うことができ、遊技状態、遊技内容を知られることなく、実際の如き遊技を提供することができる。

【0026】

尚、上述した如き「遊技システム」の一例としては、「遊技者に対して操作可能な複数の端末装置と、複数の端末装置に対して通信可能な遊技サーバと、から

構成され、当該遊技サーバは、複数の端末装置における複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供する」ものが挙げることができる。この場合においては、各種の機能を、複数の端末装置に備えても、遊技サーバに備えてもよい。

【0027】

また、上述した如き「遊技」は、「麻雀遊技」に限られることなく、「カードゲーム」等の他の遊技においても採り入れることができる。

【0028】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明に好適な一実施形態について図面に基づいて説明する。

【0029】

[システム構成]

図1は、本発明の好適な一実施形態である遊技システム10の全体を示す概略図である。

【0030】

この図1に示す遊技システム10において、インターネット、専用回線、プロバイダ、音声通信局、及び、携帯電話機用基地局、衛星通信局等からなるネットワーク51には、遊技に関する情報の制御を行う遊技サーバ21が接続可能となっており、遊技サーバ21がネットワーク51を介して通信可能である。

【0031】

尚、図1では、ネットワーク51に接続されているサーバを遊技サーバ21のみとして示したが、本発明においてはこれに限らず、後述する遊技サーバ21の機能を分割させて複数のサーバにより構成してもよい。

【0032】

また、ネットワーク51には、複数の遊技端末装置群31A、31B、……、が接続可能となっており、この複数の遊技端末装置群31A、31B、……、から遊技サーバ21にアクセス可能となっている。

【0033】

尚、本実施形態における各遊技端末装置群31A、31B、……、は、遊技専用の遊技端末装置群31A、31B、……、であるが、本発明はこれに限ら

ず、遊技者がネットワーク 51 にアクセス可能な端末装置であればよく、デスクトップ型パーソナルコンピュータ、ノート型パーソナルコンピュータ、モバイルパーソナルコンピュータを含むパーソナルコンピュータ、携帯電話、PDA (Personal Digital Assistant) 等、各種の端末装置を含む構成としてもよい。

【0034】

また、アクセスの方法としては、各遊技端末装置群 31A、31B、.....、とインターネット等のネットワーク 51 (プロバイダのホストコンピュータ) との間は、TCP/IP プロトコル群で作成したパケットのやり取りをダイヤルアップ PPP (Point-to-Point Protocol) 接続を利用して行ない、ネットワーク 51 (ホストコンピュータと遊技サーバ 21 との間) では TCP/IP プロトコルによる通信が行なわれる。これにより、遊技端末装置群 31A、31B、..... は遊技サーバ 21 から種々の提供情報を入手することができ、更には、遊技サーバ 21 に対して種々の情報を提供することができる。

【0035】

尚、この通信には、各種の通信方式が用いることができ、例えば、携帯電話機、PDA の場合には、TDMA (Time Division Multiple Access) 方式や、CDMA (Code Division Multiple Access) 方式等、デジタル方式の電波を用いて音声データを供給するものが主流となっており、これらの電波は、各地に点在する基地局を介して、遊技サーバ 21 に接続される。また、ネットワーク 51 等、各種の装置間の通信回線は、有線方式であっても、無線方式であっても、問題ない。

【0036】

また、本実施形態においては、遊技サーバ 21 とネットワーク 51 と遊技端末装置群 31A、31B、.....、とで構成したが、本発明はこれに限らず、他の装置を備えるように構成してもよく、例えば、遊技に関する課金を行う課金サーバ等を備えるようにしてもよい。

【0037】

更には、本実施形態においては、遊技サーバ 21 とネットワーク 51 と遊技端末装置群 31A、31B、.....、とで構成したが、本発明はこれに限らず、コ

ンピュータ制御による仮想遊技者との遊技ではなく、実際の遊技者同士の遊技であればよい。例えば、遊技サーバ 21 を省略してもよく、更には、ネットワーク 51 を介することなく遊技端末装置群 31A、31B、……、のみで通信可能に接続するように構成しても問題ない。もちろん、遊技システム 10 の機能を、別体に構成しても、一体に構成してもよい。

【0038】

[遊技端末装置群構成]

図 2 は、本発明の好適な一実施形態である遊技端末装置群 31A の全体構成を示す概略図である。尚、図 2 においては、遊技端末装置群 31A を例に採って説明を行うが、他の遊技端末装置群 31B においても同じような機能を有しており、説明を省略する。

【0039】

この図 2 に示す遊技端末装置群 31A には、例えば 4 台の遊技端末装置 41 (41A から 41D) が連設されており、それらの遊技端末装置 41 は、インターネット、専用回線、プロバイダ、音声通信局、及び、携帯電話機用基地局、衛星通信局等からなるネットワーク 51 に接続された遊技サーバ 21 に対して通信可能となっている。

【0040】

尚、本実施形態における遊技端末装置 41 は 4 台を連結させたが、本発明はこれに限らず、遊技端末装置 41 同士が通信可能であればよく、遊技端末装置が複数台連結されるように構成することと、遊技端末装置が連結されていないように単独で構成することと、を問わない。

【0041】

[遊技端末装置構成]

また、図 3 は、本発明の好適な一実施形態である遊技端末装置 41A の構成を示す概略図である。尚、図 3 においては、遊技端末装置 41A を例に採って説明を行うが、他の遊技端末装置 41B、41C、41D においても同じような機能を有しており、説明を省略する。

【0042】

この図 3 に示す遊技端末装置 4 1 A には、遊技者に対向するように表示装置 3 2 が備えられており、遊技に関する画像を表示する機能を有する。

【0043】

また、この表示装置 3 2 の表面には、タッチセンサ 8 2（図 8 参照）が設けられており、触接される位置、タイミングに応じて遊技に関する操作を可能とする。

【0044】

更には、この遊技端末装置 4 1 A にはスピーカ 8 6（図 8 参照）が内蔵されており、表示装置 3 2 の両側方に形成された透音孔 3 3 から音声が発生されることとなる。

【0045】

更にまた、表示装置 3 2 の遊技者側（椅子が描かれている方向）には、遊技者を識別可能とする遊技用カード 8 9 を挿脱可能としてなるカード挿入口 3 4 が設けられており、遊技端末装置 4 1 A に内蔵されているカードリーダー 8 3（図 8 参照）により、遊技用カード 8 9（図 9 参照）に記憶された識別情報を読み取ることとなる。

【0046】

尚、本実施形態においては、カードリーダー 8 3 により遊技者を識別可能とする識別情報を読み取るように構成したが、本発明はこれに限らず、遊技者を識別可能とする識別情報を入力可能なものであればよく、例えば、パスワード等の入力により行われるパスワード認証、遊技者の指紋を読み取る指紋認証、遊技者の虹彩を読み取る虹彩認証等、各種の認証方法が含まれる。

【0047】

また、表示装置 3 2 の遊技者側（椅子が描かれている方向）には、遊技を行うための硬貨を投入可能とする硬貨投入口 3 5 が設けられており、遊技端末装置 4 1 A に内蔵されている硬貨検知センサ 8 1（図 8 参照）により、硬貨を検知することとなる。

【0048】

更には、この遊技端末装置 4 1 A においては、演出ランプ 8 5（図 8 参照）が

設けられており、遊技の結果、遊技の内容に応じて、点灯、消灯を行うこととなる。

【 0 0 4 9 】

尚、本実施形態においては、麻雀遊技を提供する遊技システムを採用したため、遊技の結果が終了した場合のみ演出を行うように構成したが、本発明に限らず、遊技の結果だけでなく、遊技の状態、遊技の状況、遊技の経過、遊技の内容により演出ランプを駆動するように構成してもよく、更には、演出ランプを備えないように構成してもよい。

【 0 0 5 0 】

[遊技サーバ電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態である遊技サーバ 2 1 の制御回路を示すブロック図を図 4 に示す。

【 0 0 5 1 】

図 4 に示すように、遊技サーバ 2 1 においては、データ B U S に C P U 2 2 、 R A M 2 3 、 R O M 2 4 、通信 I / F 2 6 、 R A I D (Redundant Arrays of Inexpensive Disks) 等で構成された記憶部 2 8 が接続されている。

【 0 0 5 2 】

尚、本実施形態における遊技サーバ 2 1 は、最低限の構成として記載されたものであり、各種の機能を付加する場合には、各種の装置を接続可能とするように構成してもよい。

【 0 0 5 3 】

例えば、上述する構成に、乱数を発生する抽選部を接続し、後述する如く、各種の決定処理を、抽選部により発生された乱数に基づいて決定するように構成してもよい。尚、本実施形態においては、R O M 2 4 に記憶されたプログラムに従う C P U 2 2 が実行するものとする。

【 0 0 5 4 】

遊技サーバ 2 1 の R O M 2 4 には、図 1 に示す遊技システム 1 0 を管理するためのプログラム、具体的には、各遊技端末装置群 3 1 A、3 1 B、……、との通信を行うためのプログラム等、各種のサービスを提供するプログラムが格納さ

れている。

【0055】

尚、本実施形態においては、ROM24にプログラムを記憶するように構成したが、本発明はこれに限らず、記憶部28にプログラムを記憶するように構成してもよく、更には、ROM24と記憶部28との両者にプログラムを記憶するように構成してもよい。

【0056】

CPU22は、ROM24に格納されているこれらのプログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、このプログラム自体、動作プログラムにより生成された変数、データ等をRAM23に一時的に記録し、当該動作に応じて各回路部を制御する。詳しくは後述するが、制御プログラムや記憶部28に格納されている種々のコンテンツやそのプログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、CPU22は、通信I/F26に接続された回線を介して、ネットワーク51から送信される、各遊技端末装置群31A、31B、……、からの情報を受け取り、これをRAM23、記憶部28に格納する。

【0057】

[遊技サーバにおける記憶部の構成]

また、上述した記憶部28には、図5に示す如く、個人情報データベースが記憶されている。

【0058】

この個人情報データベースは、遊技を行うための個人情報が関連付けて記憶されるものであり、これらの項目には、「ID」、「氏名」、「パスワード」、「住所」、「識別情報」、「電子メール」、「個人遊技履歴ファイル」等、各種の情報が関連付けられている。

【0059】

また、本実施形態においては、遊技端末装置群31A、31B、……、を識別するための識別情報を一項目とした通信先データベースを記憶部28に記憶し、その通信先データベースを参照することにより、遊技端末装置41間を通信可

能とすることとなる。

【0060】

更には、本実施形態において、遊技に参加可能な遊技者に関する参加遊技者データベースが記憶部28に記憶されており、後述する如く、遊技者群を決定する際には、参加可能な遊技者から複数の遊技者を選択し、遊技者群を生成することとなる。尚、このデータベースは、遊技者の認証が行われたことを契機に更新記憶されることとなる。

【0061】

尚、本実施形態においては、記憶部28に、図5に示す如き個人情報データベース、通信先データベース、参加遊技者データベースが記憶されるように構成したが、本発明はこれに限らず、上述した如き個人情報データベースを記憶しないように構成してもよく、更には、他種のデータベースを記憶するように構成してもよい。

【0062】

[遊技端末装置電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態である遊技端末装置群31の制御回路を示すブロック図を図6に示す。

【0063】

遊技端末装置群31は、端末群制御回路91と、複数の端末制御回路61（61Aから61D）と、が通信可能に接続されている。

【0064】

この端末群制御回路91は、複数の端末制御回路61を、ネットワーク51を介して、遊技サーバ21に通信可能に接続するものであり、更には、複数の端末制御回路61の各々を通信可能に接続するものである。詳細については後述する如きである。

【0065】

また、端末制御回路61は、一の遊技端末装置41に対して内蔵されるものであり、端末群制御回路91を介して、他の遊技端末装置41に通信可能に接続されるものであり、端末群制御回路91、ネットワーク51を介して、遊技サーバ

21と通信可能に接続されるものである。また、この遊技サーバ21を介して、他の遊技端末装置群31と通信可能に接続されることがあり、その場合には、他の遊技端末装置群31に含まれる他の遊技端末装置41に通信可能に接続されることとなる。詳細については後述する如きである。

【0066】

[端末群制御回路電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態である端末群制御回路91の電氣的な構成を示すブロック図を図7に示す。

【0067】

図7に示すように、端末群制御回路91においては、データBUSにCPU92、RAM93、ROM94、通信I/F96、RAID (Redundant Arrays of Inexpensive Disks) 等で構成された記憶部98が接続されている。

【0068】

尚、本実施形態における遊技サーバ21は、最低限の構成として記載されたものであり、各種の機能を付加する場合には、各種の装置を接続可能とするように構成してもよい。

【0069】

例えば、上述する構成に、乱数を発生する抽選部を接続し、後述する如く、各種の決定処理を、抽選部により発生された乱数に基づいて決定するように構成してもよい。

【0070】

端末群制御回路91のROM94には、図1に示す遊技サーバ21と通信可能に接続するためのプログラム、複数の端末制御回路61間を通信可能に接続するためのプログラム等、各種のサービスを提供するプログラムが格納されている。

【0071】

尚、本実施形態においては、ROM94にプログラムを記憶するように構成したが、本発明はこれに限らず、記憶部98にプログラムを記憶するように構成してもよく、更には、ROM94と記憶部98との両者にプログラムを記憶するように構成してもよい。

【0072】

また、本実施形態においては、複数の端末制御回路61を、端末群制御回路91を介して、間接的に、遊技サーバ21に接続させ、端末群制御回路91が複数の端末制御回路61の通信回線を集中的に制御するように構成していたが、本発明はこれに限らず、複数の端末制御回路61の各々を直接的にネットワーク51に接続するように構成してもよく、この場合には、端末群制御回路91を省略するように構成してもよい。

【0073】

CPU92は、ROM94に格納されているこれらのプログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、このプログラム自体、動作プログラムにより生成された変数、データ等をRAM93に一時的に記録し、当該動作に応じて各回路部を制御する。

【0074】

また、本実施形態において、CPU92は、通信I/F96を介して、複数の端末制御回路61A、61B、.....、61Dと、ネットワーク51と、に対して通信可能に構成されており、端末制御回路61A、61B、.....、61Dと、遊技サーバ21と、を識別するための識別情報を一項目とした通信先データベースが記憶部28に記憶されている。このため、CPU92は、この通信先データベースを参照することにより、遊技端末装置41間、遊技端末装置41と遊技サーバとの間を通信可能とすることとなる。

【0075】

[端末制御回路電氣的構成]

本発明の好適な一実施形態である端末制御回路61の電氣的な構成を示すブロック図を図8に示す。

【0076】

上述した硬貨検知センサ81は、端末制御回路61Aのインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。硬貨検知センサ81は、硬貨投入口35から投入された硬貨を検知するものであり、硬貨を検知した場合には、インターフェイス回路群62に対して所

定の検知信号を供給し、その所定の検知信号を受け取ったインターフェイス回路群 62 は、所定の検知情報として変換し、その所定の検知情報を入出力バス 64 に供給する。入出力バス 64 は、CPU 66 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0077】

また、CPU 66 の内部には、後述するタイマ（図示せず）が備えられている。

【0078】

また、表示装置 32 に備えられたタッチセンサ 82 もインターフェイス回路群 62 に接続されている。タッチセンサ 82 は、遊技者の手が触れたことを検出する触接検出信号をインターフェイス回路群 62 に発した後、その触接検出情報を入出力バス 64 に供給する。

【0079】

更には、上述したインターフェイス回路群 62 には、カードリーダー 83 も接続されており、遊技者を識別可能とする遊技用カード 89（図 9 参照）を検知したときには、カードリーダー 83 が遊技用カード 89 から識別情報等の各種の情報を読み取り、その読み取られた各種の情報をインターフェイス回路群 62 に供給する。

【0080】

上述した入出力バス 64 には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68 及び RAM（ランダム・アクセス・メモリ）70 も接続されている。ROM 68 は、端末制御回路 61A の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM 68 は、制御プログラムを実行するための初期データや、演出ランプ 85 の点滅動作パターンを制御するプログラムや、表示装置 32 における表示制御をするプログラム、スピーカ 86 における音声制御をするプログラム等を記憶する。

【0081】

特に、本実施形態においては、タッチセンサ 82 の所定の位置を所定のタイミングで触接された場合には、演出インターバルが生成されるような制御プログラ

ムが記憶されている。

【0082】

また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0083】

更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、表示制御装置84、演出ランプ85、スピーカ86が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0084】

更にまた、入出力バス64には、EPROM65が接続されている。EPROM65は、情報の書き込みが可能なものであり、各種の情報を記憶することができる。

【0085】

尚、本実施形態における端末制御回路61Aは、最低限の構成として記載されたものであり、各種の機能を付加する場合には、各種の装置を接続可能とするように構成してもよい。

【0086】

例えば、上述する構成に、乱数を発生する抽選部を接続し、後述する如く、各種の決定処理を、抽選部により発生された乱数に基づいて決定するように構成してもよい。尚、本実施形態においては、ROM68に記憶されたプログラムに従うCPU66が実行するものとする。

【0087】

更にまた、入出力バス64には、通信I/F74も接続されており、通信I/F74は、端末群制御回路91、ネットワーク等を介して、遊技サーバ21等との通信をするためのものである。

【0088】

[遊技の説明]

上述した構成により、遊技者に対して提供可能な麻雀遊技について、図 9 から図 14 を用いて説明する。

【0089】

上述した遊技用カード 89 は、図 9 に示す如く、遊技者を識別可能とするためのものであり、遊技者を識別可能とする識別情報が記憶されている。このため、遊技を開始する際には、カード挿入口 34 に遊技用カード 89 を挿入することにより、遊技を行うことができる。尚、この遊技用カード 89 をカード挿入口 34 に挿入し、硬貨を硬貨投入口 35 に投入した場合において、遊技を開始することができる。

【0090】

この麻雀遊技は、図 10 に示す如く、4 人打ち麻雀遊技であり、単に一台の遊技端末装置群 31A、31B、……間で遊技を行う遊技場内モードと、遊技サーバ 21 を介して、他の遊技端末装置群 31A、31B、……間で遊技を行うオンラインモードと、が遊技者の操作に基づいて選択可能となっている。

【0091】

表示画面には、図 10 に示す如く、麻雀牌が表示されており、自己の手牌、捨牌等が、牌に描かれた図柄を視認可能に表示されている。

【0092】

また、4 人の遊技者に関する情報等も表示されており、遊技者に対してそのような情報を視認可能とすることにより、どのような遊技者と遊技を行っているかを実感し得る遊技を提供することとなる。

【0093】

また、表示画面下方には、「チー」、「ポン」、「カン」、「リーチ」、「ロン」、「キャンセル」等のボタン画像が表示されており、そのボタン画像が表示されている場合には、そのボタン画像を触接することにより、その場所が触接されたということを検知したタッチセンサ 82 が所定の触接信号を CPU 66 に供給することとなる。

【0094】

また、実際の麻雀遊技においては、他の遊技者の捨牌に応じて、「チー」、「

ポン」、「カン」が可能であり、その場合には、所定の期間に限り、その捨牌が点減表示され、遊技者の操作を促すこととなる。この状態を、請求項中における「特種状態」に相当し、その所定の期間、遊技者の操作を促すインターバルを請求項中における「特種インターバル」に相当する。

【0095】

また、キャンセルボタン画像の上方には、Wait ボタン画像が表示されており、そのWait ボタン画像が表示されている場合には、そのWait ボタン画像を触接することにより、その場所が触接されたということを検知したタッチセンサ82が所定の触接信号をCPU66に供給することとなる。

【0096】

この場合には、特種状態であるか否かに関わらず、遊技者の操作により、上述した「特種インターバル」に似せた「演出インターバル」を生成することが可能である。

【0097】

このように、特種状態において生成される特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することにより、特種状態であるか否かを遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができる。

【0098】

上述した麻雀遊技を一例とした場合には、従来の遊技システムにおいては、それらの特種状態に至った場合には、それらの特種インターバルが生じたことにより、他の遊技者に対して、ある遊技者が「ポン」、「チー」、「カン」が生ずる特種状態に至ったと認識させ得ることとなり、ある遊技者における遊技の状態が他の遊技者に知られるおそれがあった。

【0099】

そこで、このような構成とすることにより、特種状態において生成される特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することにより、一の遊技者がその特種状態に至っていることを他の遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができるのである。

【0100】

また、遊技者の操作に応じて特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することとなり、上述したものに加えて、複数の遊技者の間で駆け引きを行うことができ、実際の如き遊技を提供することができる。

【0101】

例えば、特種状態ではなくとも、演出インターバルを生成することにより、「もしかして、他の遊技者がある遊技の状態にいるのかもしれない。」というような駆け引きを生じさせることができる。

【0102】

また、このWait ボタン画像を触接した状態を維持することにより、その演出インターバルの時間を操作可能である。尚、本実施形態においては、Wait ボタン画像を触接した状態を維持することにより、その演出インターバルの時間を操作可能としたが、本発明はこれに限らず、他の操作方法であってもよく、例えば、一度触接することにより、演出インターバルを生成するような操作を行ってもよく、再度触接することにより、演出インターバルを解除するようにしてもよい。

【0103】

このように構成することにより、演出インターバルにおけるインターバル時間を決定することができ、他の遊技者により特種状態が解除されたように演出が行われ、より一層、特種状態であるか否かを遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができるのである。

【0104】

また、遊技者の操作に応じて演出インターバルのインターバル時間を決定することとなり、演出インターバルにおけるインターバル時間を決定することができ、上述したものに加えて、複数の遊技者の間で駆け引きを行うことができ、実際の如き遊技を提供することができるのである。

【0105】

更には、このような演出インターバルを生成する回数を制限してもよく、その回数に至った場合には、演出インターバルを生成不可能とするように制御してもよい。これにより、無闇に遊技の進行を遅らせることなく、遊技者同士公平な駆け

け引きの中、遊技を行うことが可能である。

【0106】

また、この遊技回数を各種の遊技結果、遊技内容に応じて、決定してもよく、更には、抽選結果に応じて、決定してもよい。これにより、遊技者に対して、偶然性を有する遊技を提供することができ、遊技レベルに応ずることなく、楽しむことが可能である。もちろん、演出インターバルを生成する回数を、以前に演出インターバルを生成した時間に基づいて決定してもよい。

【0107】

また、この麻雀遊技においては、遊技者の遊技結果に応じた各種の情報が存在する。

【0108】

例えば、この麻雀遊技を、その経過又は結果に応じてジュエルの争奪が行われるようにし、ある遊技者における情報を、図11に示す如く、誕生石、獲得ジュエルの数、誕生石であるエメラルドの数、ポイント数というように表示を行う。

【0109】

この誕生石は、図12に示す如く、遊技者固有の誕生年月日情報から判定するものであり、例えば、5月生まれの遊技者においては、誕生石はエメラルドとなる。また、この誕生石は、ポイント数に換算する場合には、3倍のポイントとして換算されるため、獲得ジュエルの数が67であっても、誕生石であるエメラルドが5個入っている、即ち、誕生石が5個、誕生石でないものが62個であるため、 $5 \times 3 + 62 \times 1 = 77$ というポイント数が算出されることとなる。

【0110】

また、このポイント数は、図13に示す如く、級、段、称号を得ることができ、図10に示す如く、八段というような級、段、称号が表示されることとなる。これによって、自己の遊技レベルを明示化することが可能であり、遊技者の遊技意欲を高めるとともに、他の遊技者の遊技レベルを知ることが可能となり、より一層、遊技者間で楽しむ遊技を提供することができる。

【0111】

また、このポイント数によっては、図14に示す如く、ランキング表示がなさ

れることもある。これによっても、自己の遊技レベルを明示化することが可能であり、遊技者の遊技意欲を高めるとともに、他の遊技者の遊技レベルを知ることが可能となり、より一層、遊技者間で楽しめ得る遊技を提供することができる。

【0112】

[遊技システムの動作]

上述した遊技サーバ21、端末群制御回路91、端末制御回路61等、各種の回路において実行される遊技システム10を制御するサブルーチンを図15から図20に示す。

【0113】

最初に、図15に示す如く、遊技端末装置41Aでは、識別情報読取処理を実行する(ステップS101)。この処理において、カードリーダー83は、遊技用カード89に記憶されている識別情報等の各種の情報を読み取り、その読み取られた各種の情報を、インターフェイス回路群62を介して、CPU66に供給する。そして、CPU66は、上述した如き情報を受け取り、RAM70に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS102に処理を移す。

【0114】

次いで、遊技端末装置41Aでは、識別情報送信処理を実行する(ステップS102)。この処理において、CPU66は、ステップS101の処理によりRAM70に記録された識別情報を、通信I/F74、端末群制御回路91、ネットワーク51を介して、遊技サーバ21に送信する。この処理が終了した場合には、ステップS103に処理を移す。尚、以降、端末群制御回路91における通信制御についての説明は省略する。

【0115】

一方、遊技サーバ21では、識別情報受信処理を実行する(ステップS201)。この処理において、CPU22は、通信I/F26を介して、ステップS102の処理により送信された識別情報を含む情報を受け取り、RAM23に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS202に処理を移す。

【0116】

次いで、遊技サーバ21では、遊技履歴送信処理を実行する(ステップS20

2)。この処理において、CPU22は、記憶部28に記憶されている個人情報データベースの個人遊技履歴ファイルに基づいて、遊技履歴情報を読み出し、通信I/F26、ネットワーク51を介して、遊技制御回路61Aに供給する。この処理が終了した場合には、ステップS203に処理を移す。

【0117】

次いで、遊技端末装置41Aでは、遊技履歴受信処理を実行する（ステップS103）。この処理において、CPU66は、通信I/F74を介して、ステップS202の処理により送信された遊技履歴情報を受信し、RAM70に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS203に処理を移す。

【0118】

次いで、遊技端末装置41Aでは、遊技履歴記録処理を実行する（ステップS104）。この処理において、CPU66は、ステップS103の処理によりRAM70に記録された遊技履歴情報を読み出し、EPROM65に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS105に処理を移す。

【0119】

次いで、遊技端末装置41Aでは、遊技開始か否かを判断する（ステップS105）。この処理において、CPU66は、遊技者の操作により、又は、自動的に遊技を開始する場合には、ステップS106に処理を移し、遊技開始を示す遊技開始情報を生成し、遊技サーバ21に送信する（ステップS106）。この処理が終了した場合には、ステップS107に処理を移す。

【0120】

一方、遊技サーバ21では、遊技開始情報の受信処理を実行する（ステップS203）。この処理において、CPU22は、ステップS106の処理により送信された遊技開始情報を受信し、RAM23に記録する。

【0121】

次いで、遊技サーバ21では、遊技者群決定処理を実行する（ステップS204）。この処理において、CPU22は、4人の遊技者からなる遊技者群を生成し、記憶部28に記録する。また、CPU22は、ステップS204の処理により決定された遊技者群における遊技者の順序を決定し、その遊技者の順序を示す

情報を RAM 23 に記録する（ステップ S 205）。そして、CPU 22 は、その遊技者群を示す情報、遊技者の順序を示す情報を、ネットワーク 51 等を介して、遊技端末装置 41A に送信する（ステップ S 206）。尚、この遊技者群を構成する 4 人の遊技者は、実際の遊技者であっても、コンピュータの制御による仮想遊技者を含むように構成してもよい。この処理が終了した場合には、ステップ S 210 に処理を移す。

【0122】

一方、遊技端末装置 41A では、遊技者群受信処理を実行する（ステップ S 107）。この処理において、CPU 66 は、ステップ S 205 の処理により送信された遊技者群を示す情報、遊技者の順序を示す情報を、通信 I/F 74 を介して受け取り、RAM 70 に記録する（ステップ S 108）。この処理が終了した場合には、ステップ S 111 に処理を移す。

【0123】

次いで、図 16 に示す如く、遊技サーバ 21 では、牌配布順序情報決定処理を実行する（ステップ S 210）。この処理において、CPU 22 は、ステップ S 205 の処理により決定された遊技者の順序に基づいて、牌配布順序情報を決定し、RAM 23 に記録する。この牌配布順序情報とは、牌を配布する順番を示すものである。この処理が終了した場合には、ステップ S 211 に処理を移す。

【0124】

次いで、遊技サーバ 21 では、牌配布情報生成処理を実行する（ステップ S 211）。この処理において、CPU 22 は、プログラムに従って乱数を発生させ、その乱数に基づいて牌配布情報を生成し、RAM 23 に記録する。この牌配布情報とは、配布する牌を決定するためのものであり、本実施形態においては、一の遊技を開始する際に、配布する牌の連続を決定することとなるが、本発明はこれに限らず、遊技者に牌を配布する際に決定するようにしてもよい。この処理が終了した場合には、ステップ S 212 に処理を移す。

【0125】

次いで、遊技サーバ 21 では、初期設定処理を実行する（ステップ S 212）。この処理において、CPU 22 は、遊技に関する各種初期設定を行うため、R

AM70に位置付けられた初期設定情報を記録する。この初期設定情報とは、遊技一回に対して設定されるものであり、例えば、遊技者に対して配布される牌情報を、複数の遊技者の各々に対応して記憶する情報等、各種の情報を含んでいる。この処理が終了した場合には、ステップS213に処理を移す。

【0126】

次いで、遊技サーバ21では、牌配布情報の送信処理を実行する（ステップS213）。この処理において、CPU22は、ステップS212の処理により生成された牌配布情報を遊技端末装置41A等、遊技者群として決定された遊技者に対して送信する。この処理が終了した場合には、ステップS222に処理を移す。

【0127】

次いで、遊技端末装置41A等では、牌配布情報の受信処理を実行する（ステップS111）。この処理において、CPU66は、ステップS213の処理により送信された牌配布情報を受け取り、RAM70に記録する。そして、CPU66は、RAM70に記録された牌配布情報に基づいて、牌画像等の、各種の画像を表示する。これにより、遊技端末装置41Aにおける表示装置32に遊技内容を示す画像を表示することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS121に処理を移す。

【0128】

次いで、図17に示す如く、遊技サーバ21では、インターバル操作がなされたか否かを判断することとなる（ステップS222）。この処理においては、CPU22は、遊技端末装置41A等からインターバル操作が行われた旨の情報を受信したか否かを判断することとなる。

【0129】

例えば、ステップS321に示す如く、インターバル操作が行われた場合には、そのインターバル操作が行われた旨の情報が、遊技端末装置41A等から遊技サーバ21に送信され、遊技サーバ21におけるCPU22は、その情報を受け取った場合には（ステップS221）、ステップS223に処理を移し、情報を受け取ったとは判別しない場合には、ステップS224に処理を移すこととなる。

。

【0130】

ステップS222において、インターバル操作が行われたと判別された場合には、上述した如く、演出インターバルフラグをONとする（ステップS223）。この処理においては、CPU22は、RAM23において位置付けられた演出インターバルフラグをONとする。この演出インターバルフラグとは、特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成するか否かを示すものである。この処理が終了した場合には、ステップS224に処理を移す。

【0131】

一方、遊技端末装置41Aでは、捨牌操作が行われたか否かを判断する（ステップS121）。この処理においては、CPU66は、タッチセンサ82から供給される触接信号を受け取り、その触接信号に基づいて、捨牌を示す操作情報を生成することとなる。そして、CPU66は、その操作情報を、通信I/F74を介して、遊技サーバ21に送信することとなる。

【0132】

一方、遊技サーバ21では、操作情報受信処理を実行する（ステップS224）。この処理において、CPU22は、通信I/F26を介して、操作情報を受信する。この処理が終了した場合には、ステップS225に処理を移す。

【0133】

次いで、遊技サーバ21では、牌情報更新処理を実行する（ステップS225）。この処理において、CPU22は、ステップS224の処理により受信した操作情報に基づいて、RAM70に記憶されている牌情報を更新する。これにより、遊技者の操作に基づいて、遊技を進めることが可能となる。この処理が終了した場合には、ステップS226に処理を移す。

【0134】

次いで、捨牌信号を受信した、又は、所定時間経過したかの判断を行う（ステップS226）。この処理において、CPU22は、ステップS224の処理のような操作情報を受信したか否か、また、牌が配布されてから所定時間が経過したか否かを判断することとなる。この処理において、CPU22は、捨牌に関す

る操作情報を受信した、又は、牌が配布されてから所定時間経過した、と判別した場合には、ステップS227に処理を移し、捨牌に関する操作情報を受信していない、かつ、牌が配布されてから所定時間経過していない、と判別した場合には、ステップS221に処理を移す。

【0135】

これにより、捨牌が行われる前に、演出インターバルを生成することを示すWaitボタン画像が操作された場合には、その旨の情報を検知し、後述する如く、演出インターバルを生成することとなる。

【0136】

このように、特種状態において生成される特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することにより、特種状態であるか否かを遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができるのである。

【0137】

次いで、遊技サーバ21では、画像更新情報送信処理を実行する（ステップS227）。この処理において、CPU22は、ステップS225の処理により受信した捨牌に関する操作情報に基づいて、捨牌が行われたことを示す画像更新画像を遊技端末装置41A等に送信する。尚、所定時間経過した場合には、所定の牌を捨てたものとしてみなすこととなる。この処理が終了した場合には、ステップS231に処理を移す。

【0138】

一方、遊技端末装置41A等においては、画像更新情報の受信処理を実行する（ステップS123）。この処理において、CPU66は、通信I/F74を介して、画像更新情報を受信する。この処理が終了した場合には、ステップS124に処理を移す。

【0139】

次いで、画像更新情報を受信したか否かを判断する（ステップS124）。この処理において、CPU66は、ステップS123のような画像更新情報を受信したと判別した場合には、ステップS125に処理を移し、画像更新情報を受信したとは判別しなかった場合には、ステップS121に処理を移す。これにより

、捨牌が行われた旨の画像更新情報を受信するまで、次の工程における演出インターバルを生成するための操作を可能とするのである。

【0 1 4 0】

次いで、遊技端末装置 4 1 A 等では、画像更新処理を実行する（ステップ S 1 2 5）。この処理において、CPU 6 6 は、ステップ S 1 2 3 の処理により受信した画像更新情報に基づいて、画像を表示装置 3 2 に表示する。例えば、ある牌を捨てた場合には、捨てた牌を表示するとともに、牌を捨てた遊技者における手牌を示す画像を更新するように表示装置 3 2 に表示することとなる。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 5 1 に処理を移す。

【0 1 4 1】

一方、遊技サーバ 2 1 においては、特種状態参照処理を実行する（ステップ S 2 3 1）。この処理において、CPU 2 2 は、複数の遊技者の各々に対応する手牌を示す情報と、最新の捨牌と、を RAM 2 3 から読み出し、それらの情報に基づいて、所定の組合せとなっている、即ち特種状態であるか否かを判断する（ステップ S 2 3 2）。この処理において、CPU 2 2 は、特種状態であると判別した場合には、ステップ S 2 3 3 に処理を移し、特種状態であるとは判別しなかった場合には、ステップ S 2 3 4 に処理を移す。

【0 1 4 2】

次いで、遊技サーバ 2 1 では、特種インターバルフラグを ON とする処理を実行する（ステップ S 2 3 3）。この処理において、CPU 2 2 は、ステップ S 2 3 2 の処理に基づいて特種状態であると判別した場合には、特種インターバルフラグを ON とするように RAM 7 0 を更新記録する。この処理が終了した場合には、ステップ S 2 3 4 に処理を移す。

【0 1 4 3】

次いで、遊技サーバ 2 1 では、カウント開始処理を実行する（ステップ S 2 3 4）。この処理において、CPU 2 2 は、CPU 2 2 に内蔵されているタイマを所定値にセットし、カウントを開始する。この処理が終了した場合には、ステップ S 2 4 1 に処理を移す。

【0 1 4 4】

次いで、図 19 に示す如く、遊技サーバ 21 では、特種インターバルフラグが ON であるか否かを判断する（ステップ S 241）。この処理において、CPU 22 は、RAM 23 に位置付けられた特種インターバルフラグが ON であるか否かを判断することとなる。CPU 22 は、RAM 23 に位置付けられた特種インターバルフラグが ON であると判別した場合には、ステップ S 248 に処理を移し、特種インターバルフラグが ON であるとは判別しなかった場合には、ステップ S 244 に処理を移す。

【0145】

次いで、特種インターバル生成処理を実行する（ステップ S 248）。この処理において、CPU 22 は、特種インターバルを生成し、通信 I/F 26 を介して、特種インターバルを取る旨の特種インターバル生成情報を、遊技端末装置 41A 等に送信し、その情報を受信した遊技端末装置 41A は、特種インターバルを生成することとなる。もちろん、この際には、その特種状態となった遊技端末装置に対しては、その特種状態が視認可能となるように画像を点滅させる等、報知を行ない、その他の遊技端末装置に対しては、特種状態に至った旨の報知は行わない。この処理が終了した場合には、ステップ S 242 に処理を移す。

【0146】

次いで、特種インターバルが 0 であるか否かを判断する（ステップ S 242）。この処理において、CPU 22 は、ステップ S 234 の処理によりカウントが開始されたタイマの値をモニタしており、その値が 0 であるか否かを判断することとなる。CPU 22 は、タイマの値が 0 であると判別した場合には、ステップ S 247 に処理を移し、タイマの値が 0 であるとは判別しなかった場合には、ステップ S 243 に処理を移す。

【0147】

次いで、各種の完了操作があったか否かを判断する（ステップ S 243）。この処理において、CPU 22 は、通信 I/F 26 を介して、各種の操作があったと判別した場合には、再度ステップ S 248 に処理を移し、各種の操作があったとは判別しなかった場合には、ステップ S 247 に処理を移す。この各種の操作とは、例えば、特種状態を解除、完了するために、遊技端末装置 41A 等から供

給される操作情報を含むものである。これによって、このような操作があるまで、特種インターバルを生成することとなり、このような操作があった場合、又は所定時間が経過した場合には、特種インターバルを解除することとなるのである。

【0148】

次いで、遊技サーバ21では、演出インターバルフラグがONであるか否かを判断する（ステップS244）。この処理において、CPU22は、RAM23に位置付けられた演出インターバルフラグがONであるか否かを判断することとなる。CPU22は、RAM23に位置付けられた演出インターバルフラグがONであると判別した場合には、ステップS249に処理を移し、演出インターバルフラグがONであるとは判別しなかった場合には、ステップS247に処理を移す。

【0149】

次いで、演出インターバル生成処理を実行する（ステップS249）。この処理において、CPU22は、演出インターバルを生成し、通信I/F26を介して、演出インターバルを取る旨の演出インターバル生成情報を、遊技端末装置41A等へ送信し、その情報を受信した遊技端末装置41Aは、演出インターバルを生成することとなる。もちろん、この際には、その演出インターバルを生成する操作が行われた遊技端末装置に対しては、その演出インターバルを行っていることの報知を行ない、その他の遊技端末装置に対しては、演出インターバルを行っていることの報知は行わない。この処理が終了した場合には、ステップS245に処理を移す。

【0150】

次いで、演出インターバルが0であるか否かを判断する（ステップS245）。この処理において、CPU22は、ステップS234の処理によりカウントが開始されたタイマの値をモニタしており、その値が0であるか否かを判断することとなる。CPU22は、タイマの値が0であると判別した場合には、ステップS247に処理を移し、タイマの値が0であるとは判別しなかった場合には、ステップS246に処理を移す。

【0151】

次いで、各種の完了操作があったか否かを判断する（ステップS246）。この処理において、CPU22は、通信I/F26を介して、各種の操作があったと判別した場合には、再度ステップS249に処理を移し、各種の操作があったとは判別しなかった場合には、ステップS247に処理を移す。この各種の操作とは、例えば、演出状態を解除、完了するために、遊技端末装置41A等から供給される操作情報を含むものである。これによって、このような操作があるまで、演出インターバルを生成することとなり、このような操作があった場合、又は所定時間が経過した場合には、演出インターバルを解除することとなるのである。

【0152】

次いで、遊技サーバ21では、リセット処理を実行する（ステップS247）。この処理において、CPU22は、RAM23に位置付けられた各種のフラグをリセットする。例えば、特種インターバルフラグ、演出インターバルフラグ等をリセットすることにより、各種の設定パラメータを初期化することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS251に処理を移す。

【0153】

次いで、図20に示す如く、牌配布情報の送信処理を実行する（ステップS251）。この処理において、CPU22は、ステップS212の処理により生成された牌配布情報を遊技端末装置41A等、遊技者群として決定された遊技者に対して送信する。この処理が終了した場合には、ステップS252に処理を移す。

【0154】

一方、遊技端末装置41A等では、牌配布情報の受信処理を実行する（ステップS151）。この処理において、CPU66は、ステップS251の処理により送信された牌配布情報を受け取り、RAM70に記録する。そして、CPU66は、RAM70に記録された牌配布情報に基づいて、牌画像等の、各種の画像を表示する。これにより、遊技端末装置41Aにおける表示装置32に遊技内容を示す画像を表示することとなる（ステップS152）。この処理が終了した場

合には、ステップ S 1 5 3 に処理を移す。

【0155】

次いで、遊技サーバ 2 1 では、遊技を終了するか否かを判断する（ステップ S 2 5 2）。この処理において、CPU 2 2 は、所定の条件を満たした場合には、RAM 7 0 に位置付けられた遊技終了情報を読み出し、その情報に基づいて、遊技を終了するか否かを判断することとなる。CPU 2 2 は、遊技を終了すると判別した場合には、ステップ S 2 5 3 に処理を移し、遊技を終了するとは判別しなかった場合には、ステップ S 2 2 1 に処理を移す。

【0156】

このように、遊技を終了するという判断がなされるまで、繰り返し遊技を行うことが可能であり、その都度、特種インターバル、演出インターバルが生成される場合がある。また、上述した所定の条件とは、麻雀遊技では各種の態様があり、配布された牌が所定の組合せとなった場合や、所定数の牌を配布した場合、遊技端末装置 4 1 A 等から供給される操作情報を受信した場合等を含むものである。

【0157】

次いで、遊技終了情報送信処理を実行する（ステップ S 2 5 3）。この処理において、CPU 2 2 は、遊技を終了させるための遊技終了情報を通信 I/F 2 6 を介して、遊技端末装置 4 1 A 等に送信し、遊技端末装置 4 1 A 等は、その遊技終了情報を受信したか否かを判断することとなる（ステップ S 1 5 3、ステップ S 1 5 4）。CPU 2 2 は、その遊技終了情報を受信したと判別した場合には、本サブルーチンを終了し、遊技終了情報を受信したとは判別しなかった場合には、ステップ S 1 2 1 に処理を移すこととなるのである。

【0158】

このように、特種状態であるか否かに関わらず、遊技者の操作により、上述した「特種インターバル」に似せた「演出インターバル」を生成することが可能となり、特種状態であるか否かを遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができる。

【0159】

また、遊技者の操作に応じて特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することとなり、上述したものに加えて、複数の遊技者の間で駆け引きを行うことができ、実際の如き遊技を提供することができる。

【0160】

更には、遊技者の操作に応じて演出インターバルのインターバル時間を決定することとなり、演出インターバルにおけるインターバル時間を決定することができ、上述したものに加えて、複数の遊技者の間で駆け引きを行うことができ、実際の如き遊技を提供することができるのである。

【0161】

尚、本実施形態においては、演出インターバルを生成する回数に上限をもうけなかったが、本発明はこれに限らず、演出インターバルを生成する回数を制限してもよい。

【0162】

例えば、上述した遊技システムに、演出インターバルを生成する回数を制限する機能を付加する場合には、その一回の遊技を行う毎、その遊技を行う遊技者毎の上限回数をRAM23、又は記憶部28に記憶しておき、CPU22は、実際に演出インターバルを生成した回数を遊技者ごとにカウントする。そして、CPU22は、そのカウントした回数が上限回数に至った場合には、その演出インターバルの操作を無効化する制御を実行する。これにより、無闇に遊技の進行を遅らせることなく、遊技者同士公平な駆け引きの中、遊技を行うことが可能である。

【0163】

また、この遊技回数を各種の遊技結果、遊技内容に応じて、決定してもよく、更には、抽選結果に応じて、決定してもよい。これにより、遊技者に対して、偶然性を有する遊技を提供することができ、遊技レベルに応ずることなく、楽しむことが可能である。

【0164】

また、本実施形態においては、遊技結果を決定する手段を遊技サーバ21に備えるように構成したが、本発明はこれに限らず、遊技結果を決定する手段を遊技

サーバ 21 以外の装置に備えるように構成してもよい。

【0165】

更には、本実施形態においては、遊技者の操作に基づいて、演出インターバルを生成するように構成し、また、遊技者の操作に基づいて、演出インターバルの時間を決定するように構成したが、本発明はこれに限らず、遊技者の操作とは異なることを契機に、演出インターバルを生成するように、演出インターバルの時間を決定するように構成してもよく、例えば、遊技サーバ 21 における CPU 22 により生成される乱数と、ROM 24、記憶部 28 等の記憶媒体に記憶された演出インターバルを生成させるための演出インターバル生成テーブルと、に基づいて、演出インターバルを生成するように構成してもよい。

【0166】

更にまた、本実施形態においては、麻雀遊技に関する好適な例を挙げたが、本発明はこれに限らず、遊技者の操作を促すような特種インターバルを生成することのある各種の遊技機、遊技態様に対して適用することが可能であり、特に、ポーカーを含むカードゲーム等の遊技者間の駆け引きを要するような遊技に適用することが好ましい。

【0167】

また、本明細書に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本明細書に記載されたものに限定されるものではない。

【0168】

【発明の効果】

本発明によれば、特種状態において生成される特種インターバルとは異なる演出インターバルを生成することにより、特種状態であるか否かを遊技者に対して判断させることなく、遊技を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の好適な実施形態における遊技システムの概観を示す概略図である。

【図 2】 本発明の好適な実施形態における遊技端末装置の概観を示す概略

図である。

【図 3】 本発明の好適な実施形態における遊技端末装置の概観を示す概略図である。

【図 4】 本発明の好適な実施形態における遊技サーバの電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 5】 本発明の好適な実施形態における遊技サーバのデータベースの構成を示す説明図である。

【図 6】 本発明の好適な実施形態における遊技端末装置の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】 本発明の好適な実施形態における遊技端末装置の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 8】 本発明の好適な実施形態における遊技端末装置の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 9】 本発明の本実施形態における遊技用カードを示す説明図である。

【図 10】 本発明の本実施形態における遊技端末装置の表示装置を示す説明図である。

【図 11】 本発明の本実施形態における遊技端末装置の表示装置を示す説明図である。

【図 12】 本発明の本実施形態における遊技端末装置の表示装置を示す説明図である。

【図 13】 本発明の本実施形態における遊技端末装置の表示装置を示す説明図である。

【図 14】 本発明の本実施形態における遊技端末装置の表示装置を示す説明図である。

【図 15】 本発明の好適な実施形態の遊技システムにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 16】 本発明の好適な実施形態の遊技システムにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 17】 本発明の好適な実施形態の遊技システムにおいて実行される制

御処理のフローチャートを示す図である。

【図 18】 本発明の好適な実施形態の遊技システムにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 19】 本発明の好適な実施形態の遊技システムにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 20】 本発明の好適な実施形態の遊技システムにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

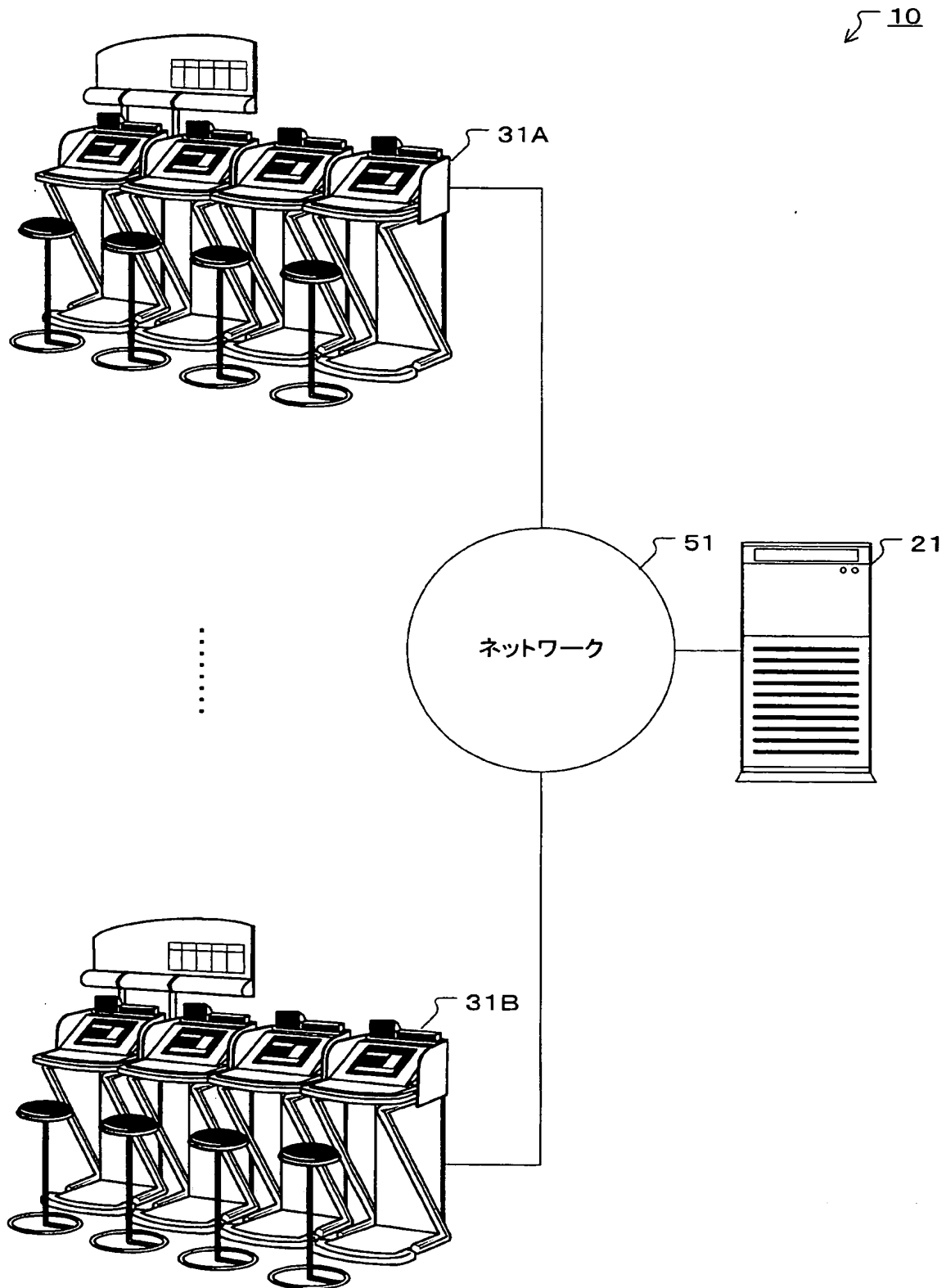
【符号の説明】

- 10 遊技システム
- 21 遊技サーバ
- 22、66、92 CPU
- 23、70、93 RAM
- 24、68、94 ROM
- 26、74、96 通信 I/F
- 28、98 記憶部
- 31 遊技端末装置群
- 32 表示装置
- 33 透音孔
- 34 カード挿入口
- 35 硬貨投入口
- 41 遊技端末装置
- 51 ネットワーク
- 61 端末制御回路
- 62、72 インターフェイス回路群
- 64 入出力バス
- 65 EPROM
- 81 硬貨検知センサ
- 82 タッチセンサ
- 83 カードリーダー

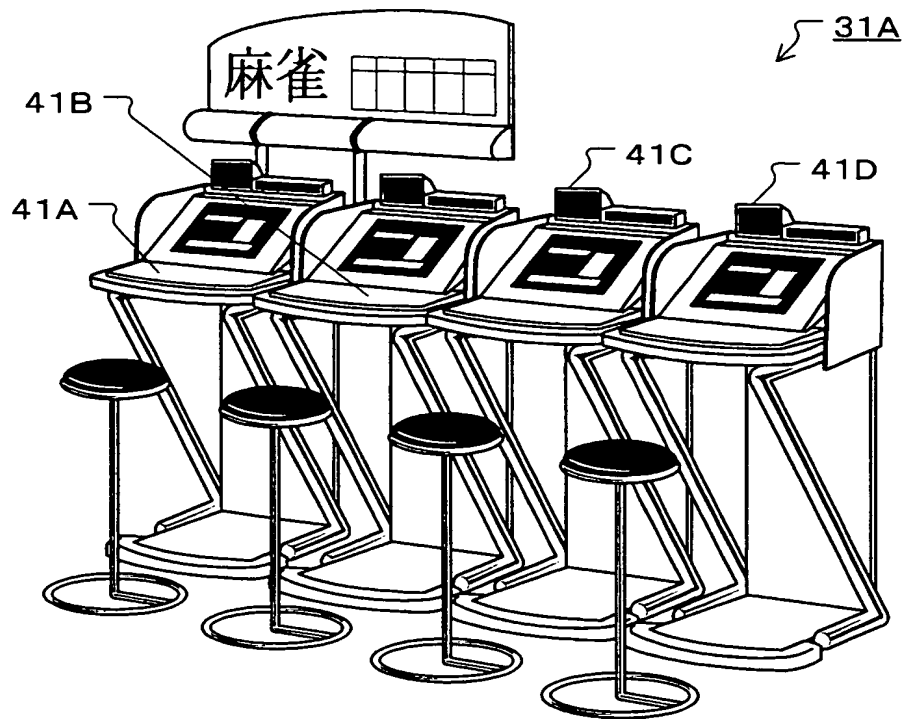
- 8 4 表示制御装置
- 8 5 演出ランプ
- 8 6 スピーカ
- 9 1 端末群制御回路

【書類名】 図面

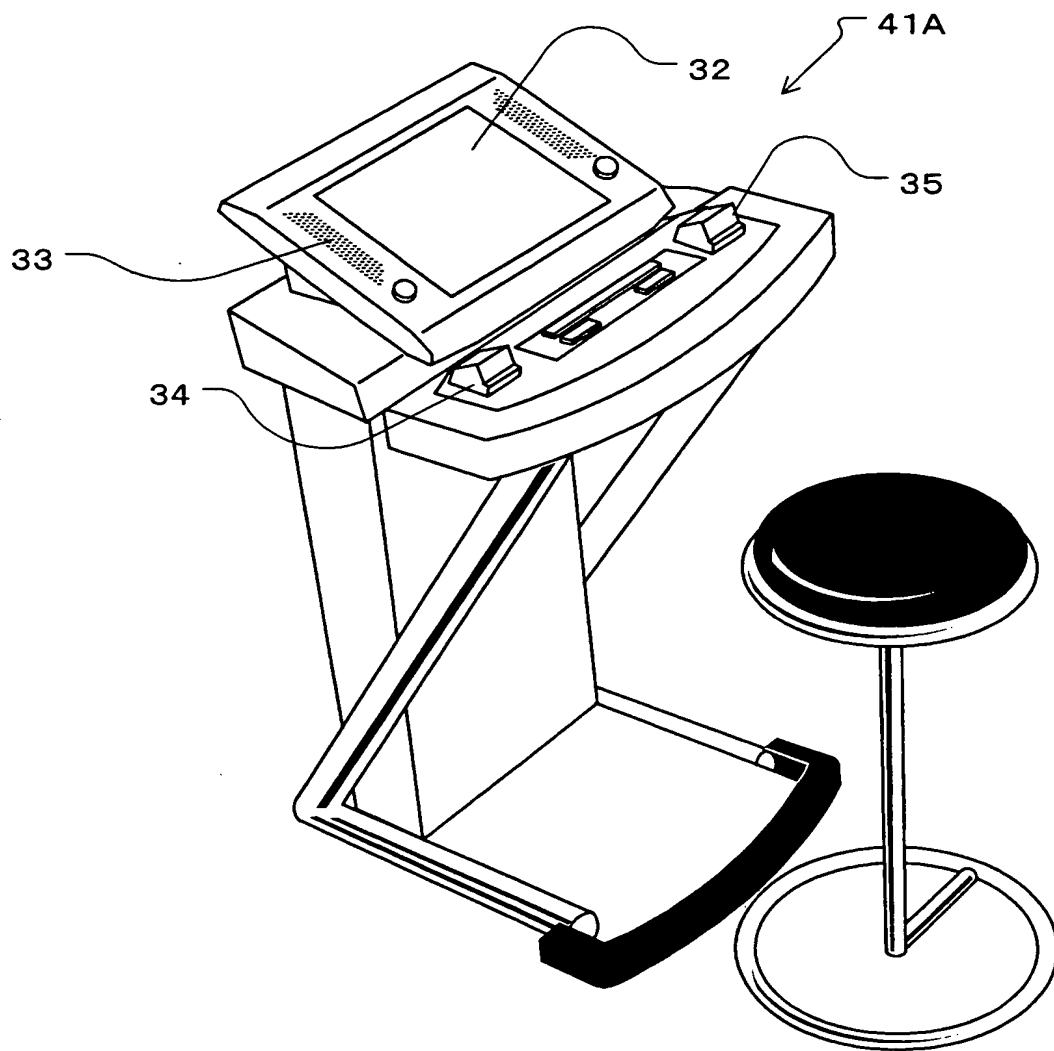
【図 1】



【図 2】

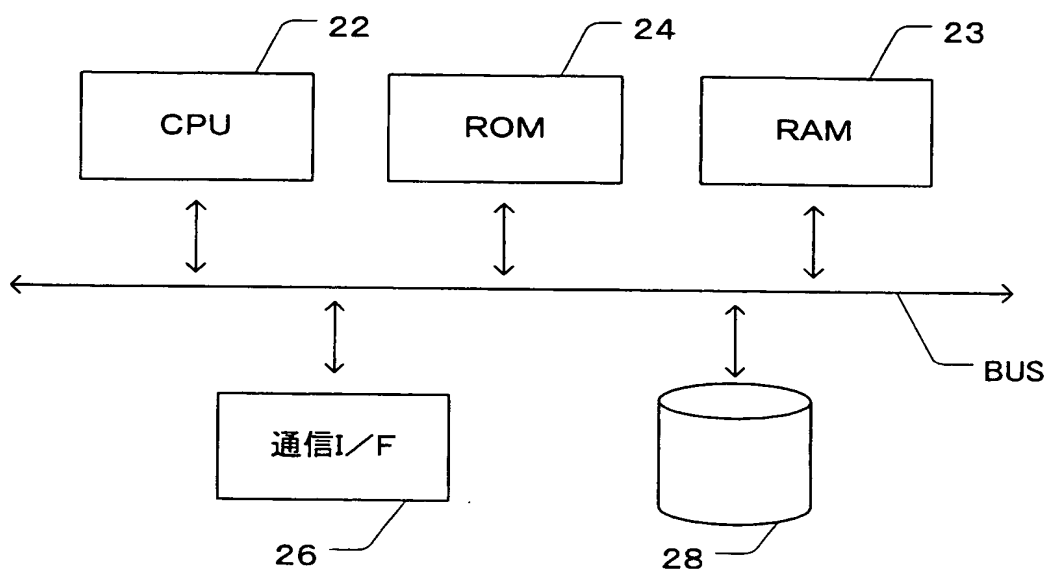


【図 3】



【図 4】

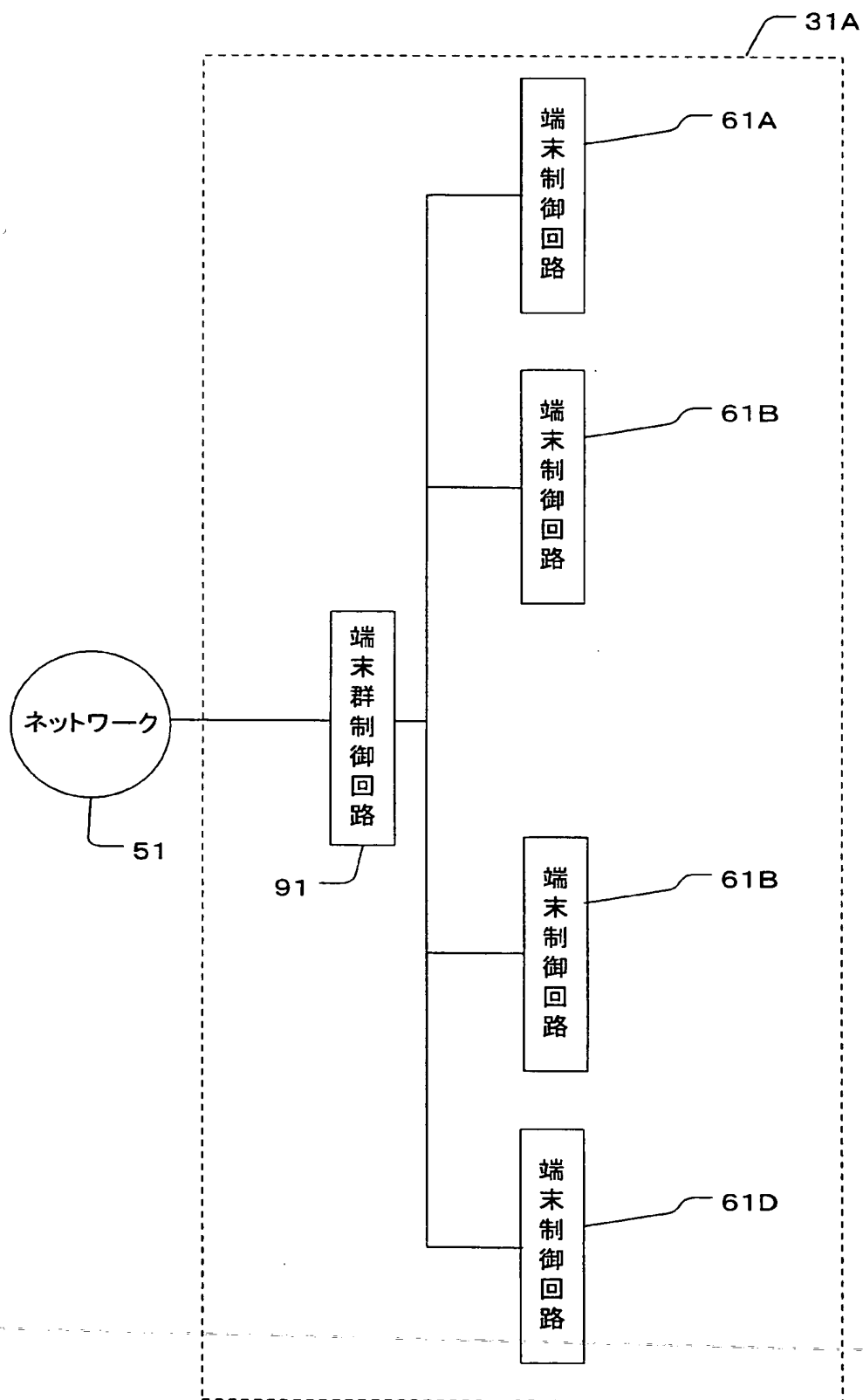
21



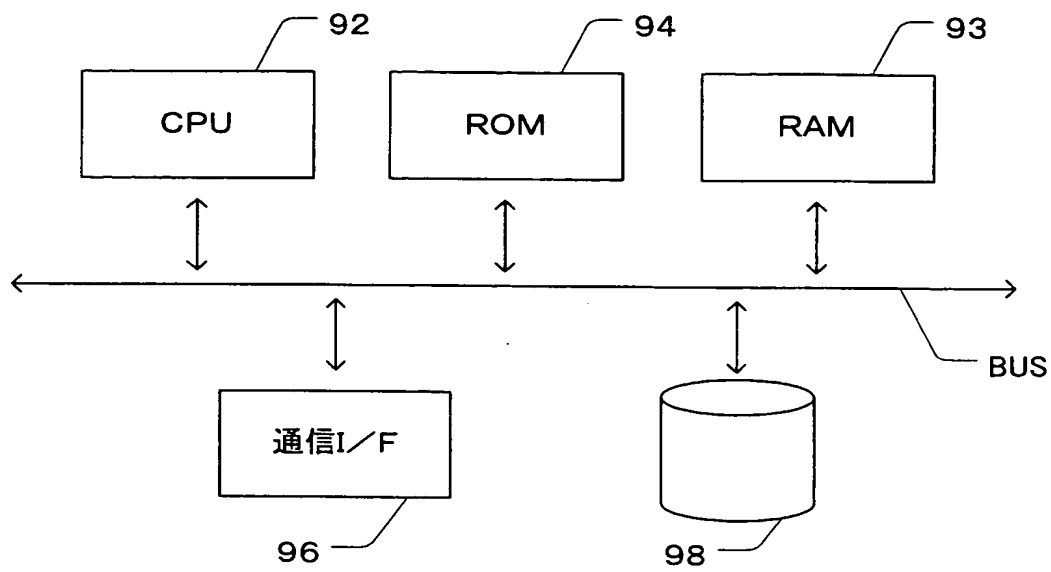
【図 5】

ID	氏名	パスワード	住所	識別情報	電子メール	個人遊技履歴F	...
0001	氏名1	パスワード1	住所1	識別情報1	電子メール1	個人遊技履歴F1	...
0002	氏名2	パスワード2	住所2	識別情報2	電子メール2	個人遊技履歴F2	...
0003	氏名3	パスワード3	住所3	識別情報3	電子メール3	個人遊技履歴F3	...
0004	氏名4	パスワード4	住所4	識別情報4	電子メール4	個人遊技履歴F4	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	...

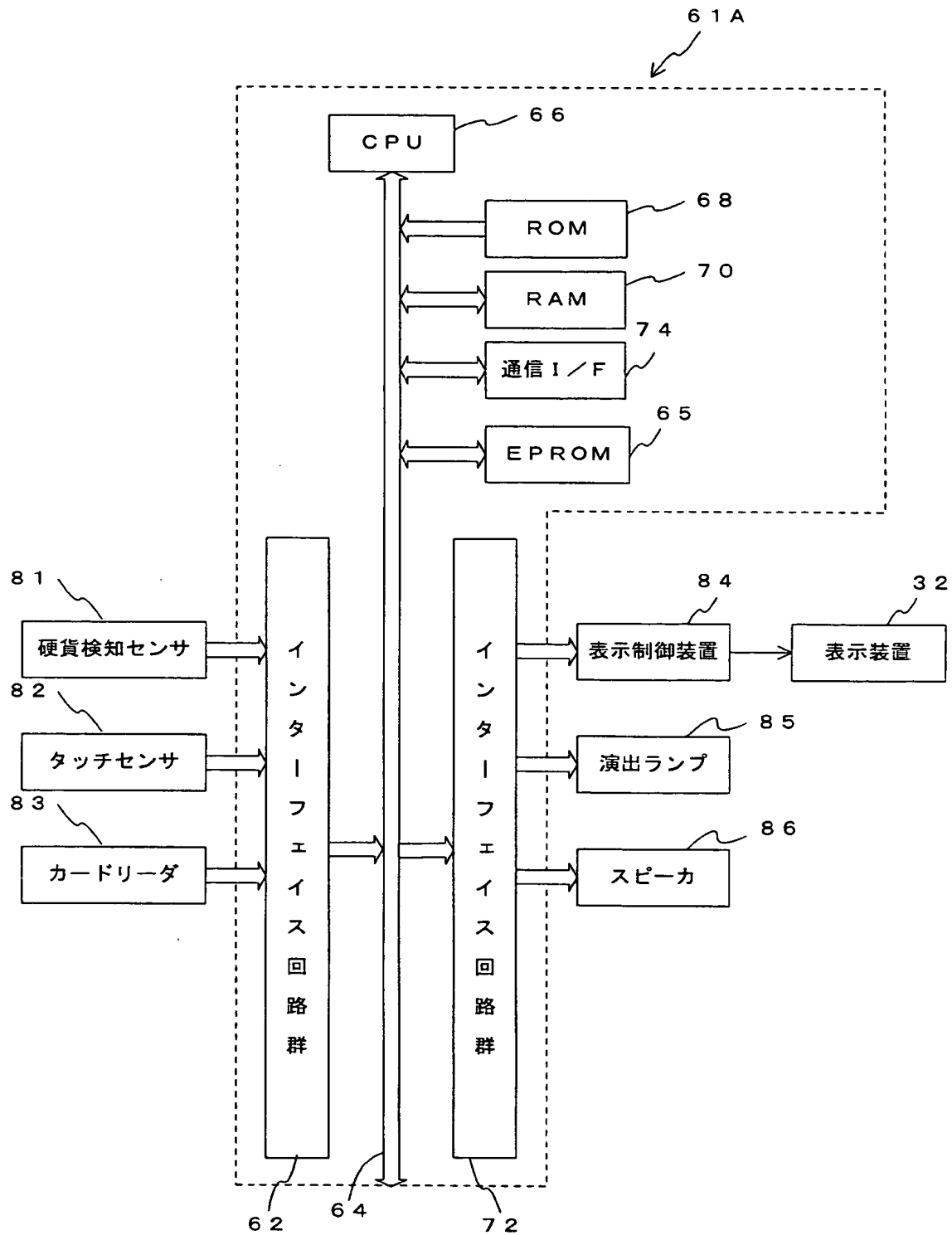
【図 6】



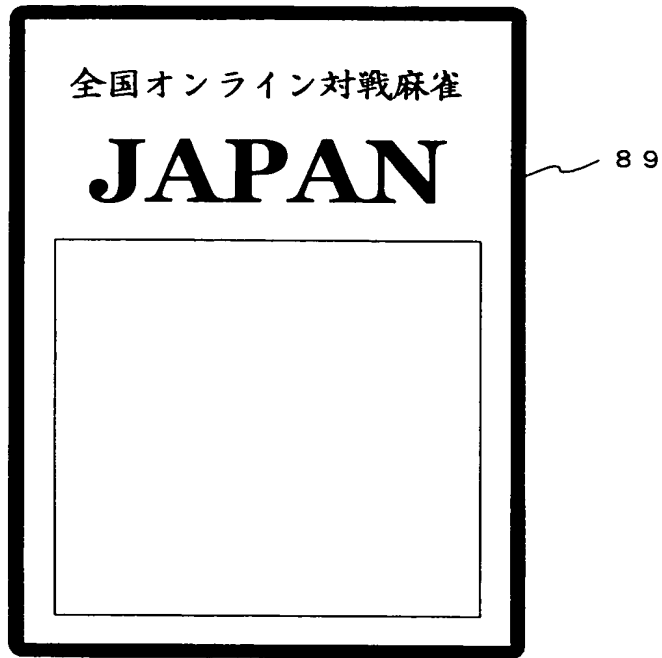
【図 7】

91

【図 8】



【図 9】



【図 10】

***雀主 87ポイント 茨城 5位
四暗刻王

***六段 45ポイント 神奈川 5位

東 1

北 南 東 西

四萬 四萬 伍萬 伍萬 八萬 八萬 九萬 九萬 東

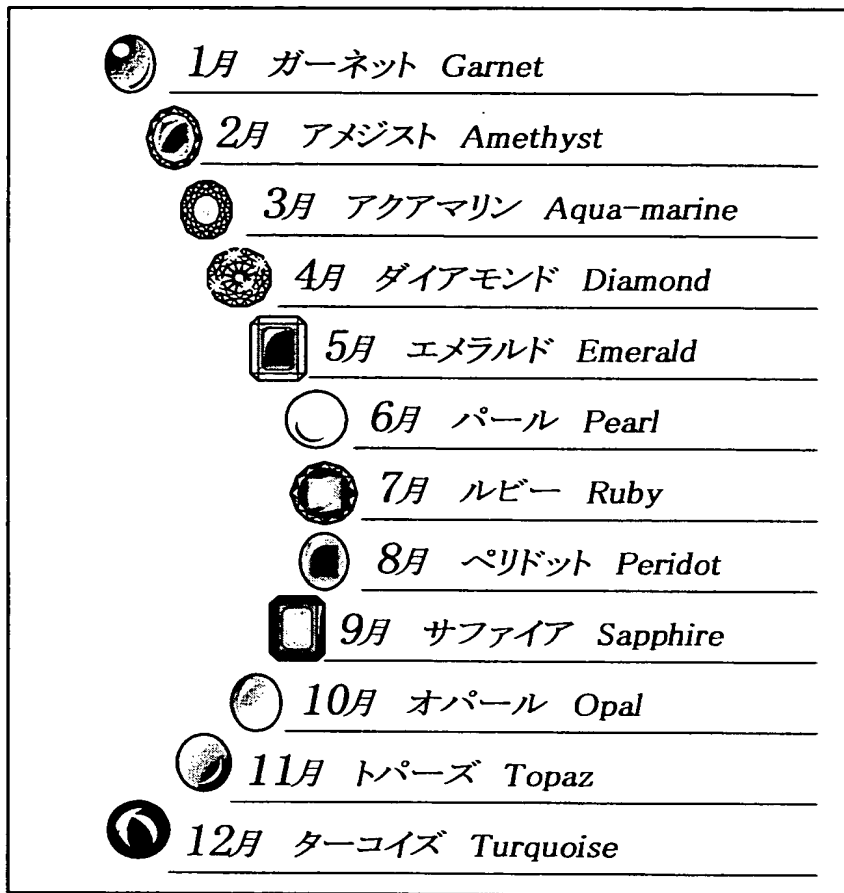
Wait

チー ポン カン リーチ ロン キャンセル

【図 11】

どんちゃん 八段
誕生石 エメラルド
獲得ジュエル 67個
エメラルド 5個
ポイント 77

【図 1 2】



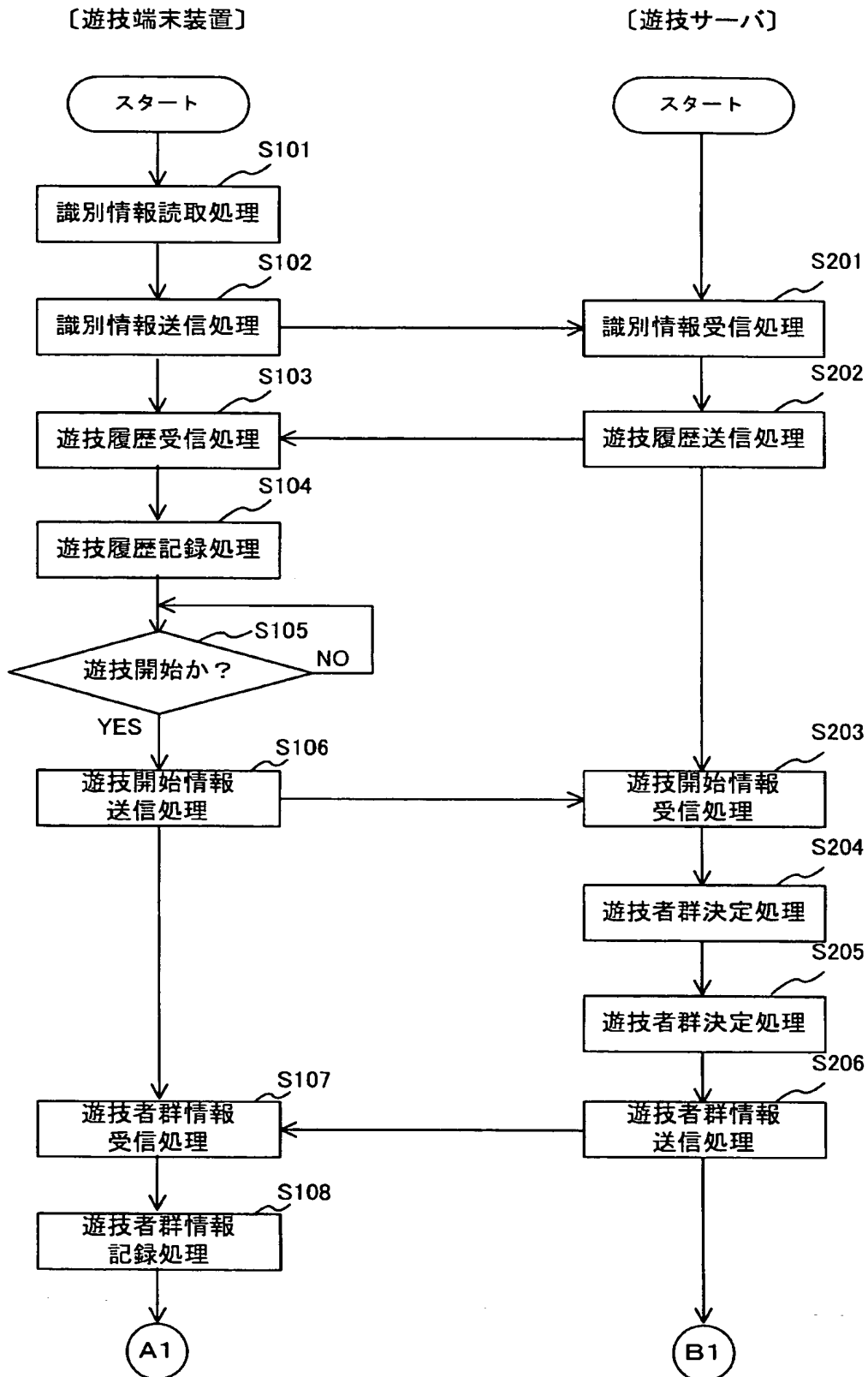
【図 1 3】

十級～一級	対局数・獲得ポイント数によって変動。降格ナシ。
初段～十段	獲得ポイント数によって変動。降格アリ。
雀主	県別ランキング1位に与えられる。全国で48名。
雀王	獲得ジュエル数1位に与えられる。全国で12名。
雀聖	ランキング1位に与えられる称号。全国で1名。

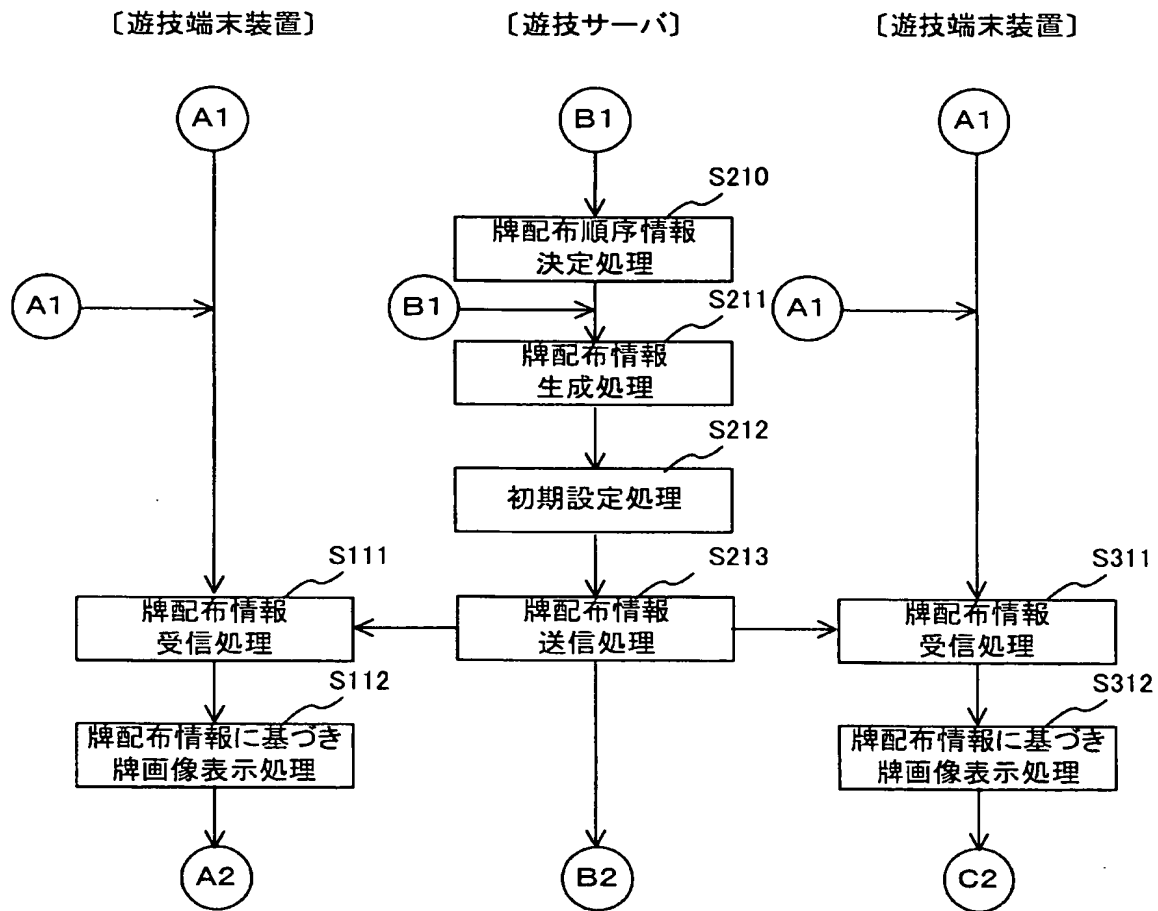
【図 14】

東京都雀主				
JAPAN RANKING				
1位	東京都	/200P	雀主/どんちゃん	/45P
2位	神奈川県	/189P	雀主/きんぐ	/40P
3位	千葉県	/176P	雀主/れお	/33P
4位	北海道	/150P	雀主/やな	/29P
5位	福岡県	/120P	雀主/がんま	/27P

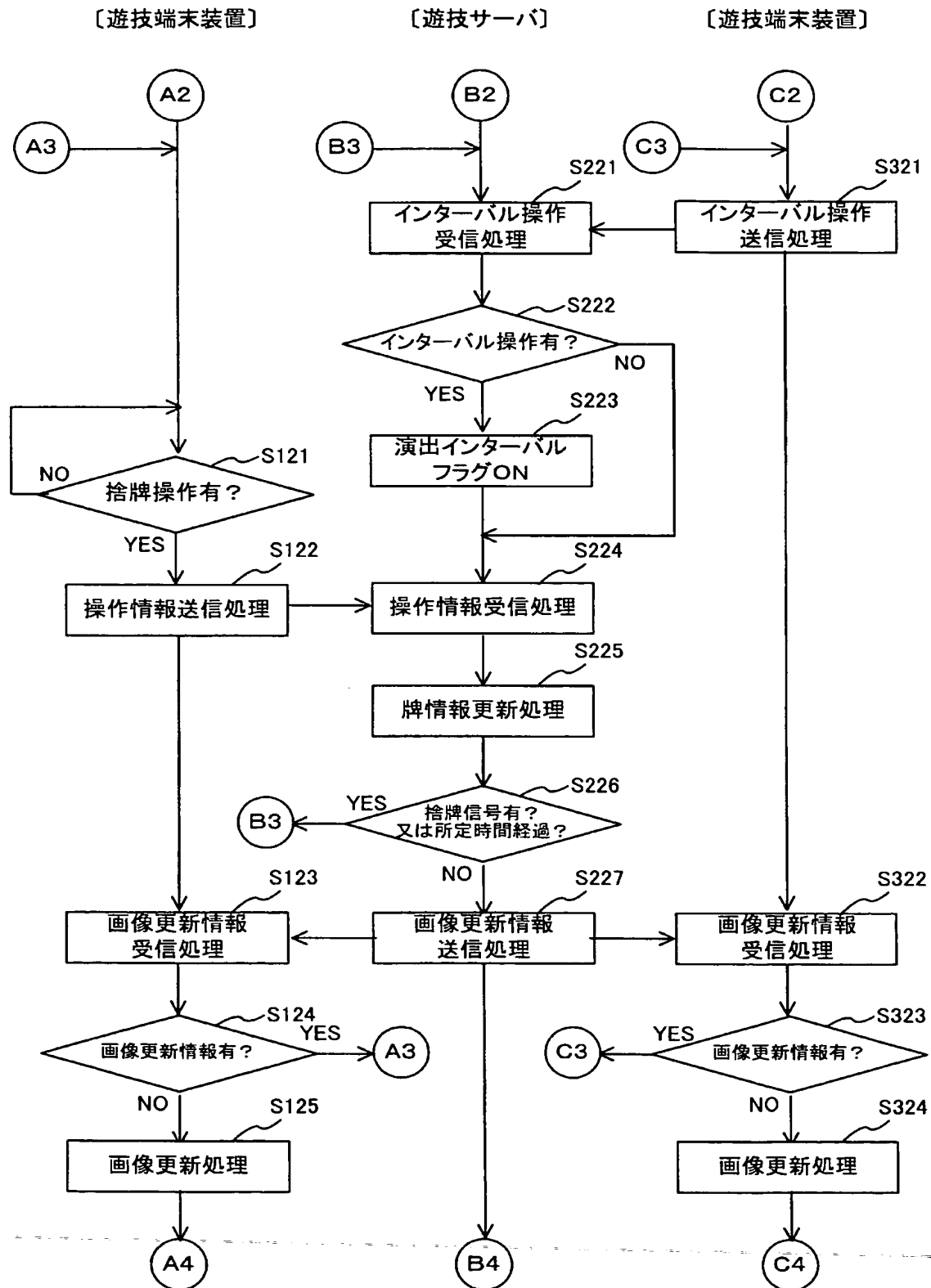
【図 15】



【図 16】



【図 17】

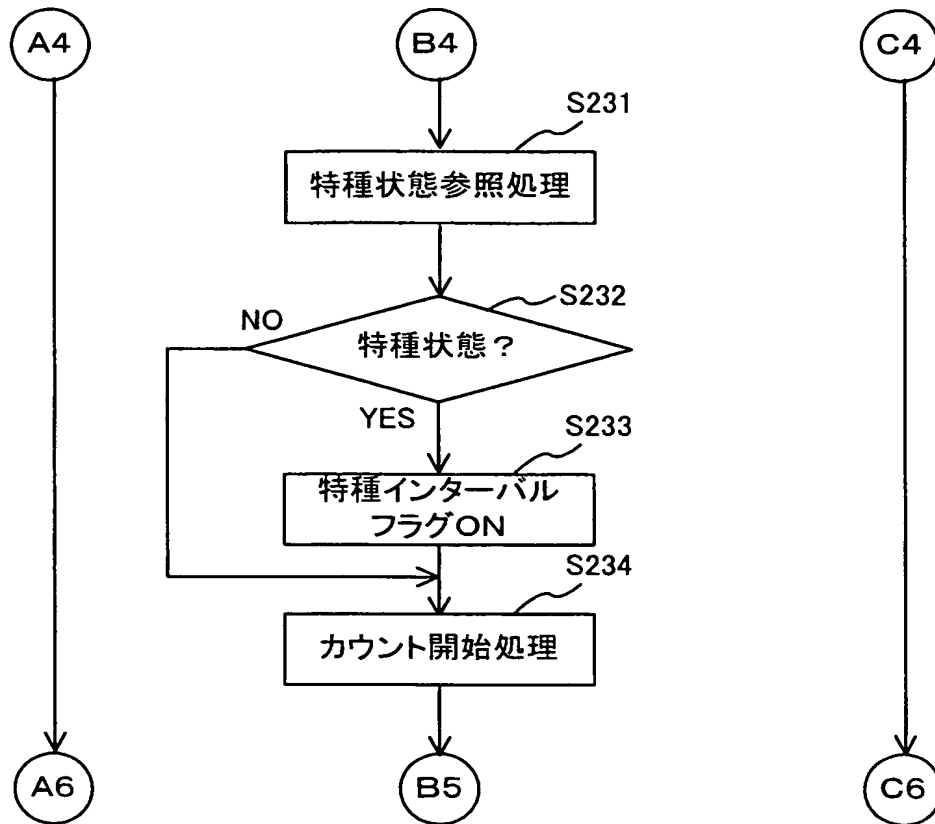


【図 18】

〔遊技端末装置〕

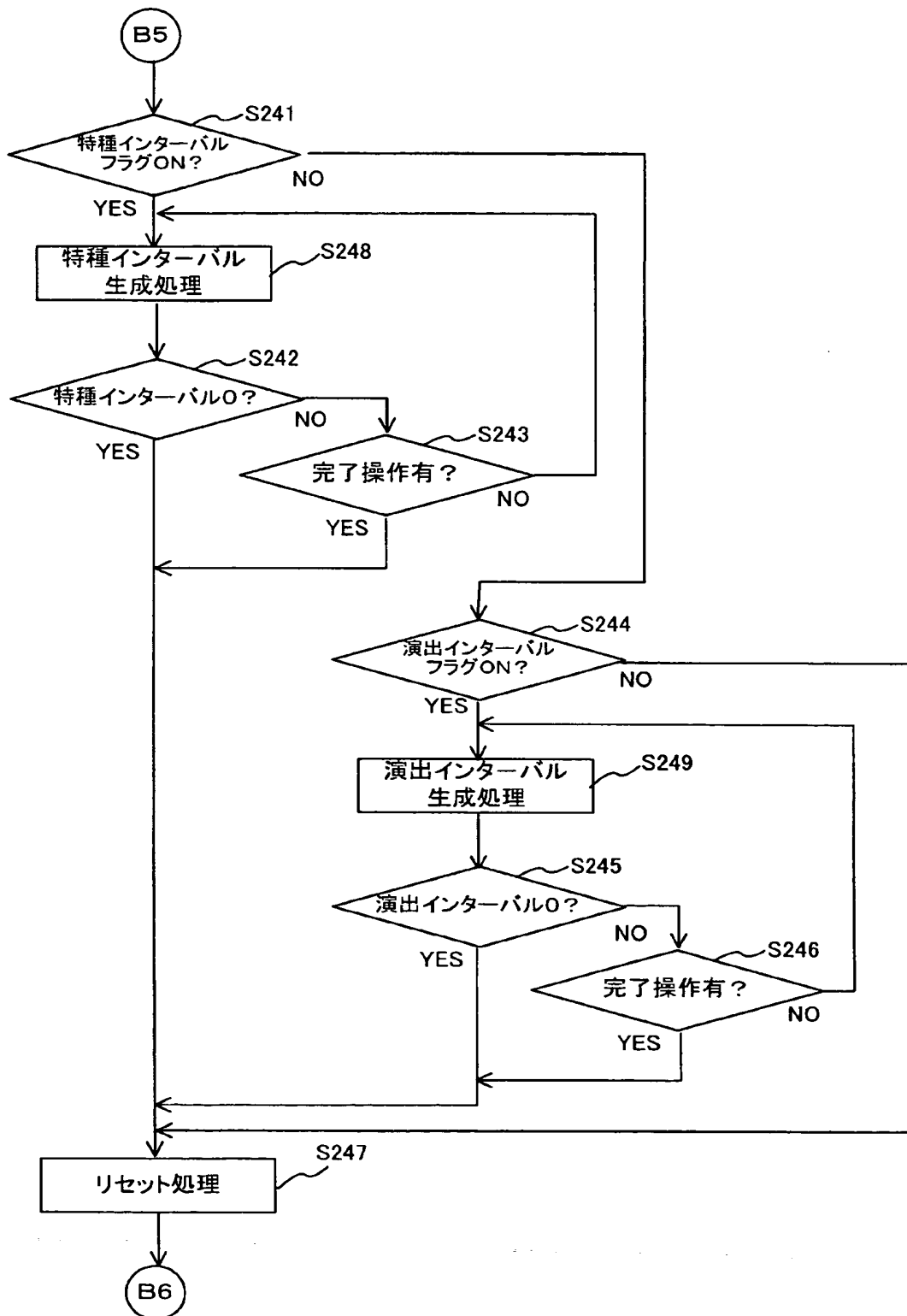
〔遊技サーバ〕

〔遊技端末装置〕

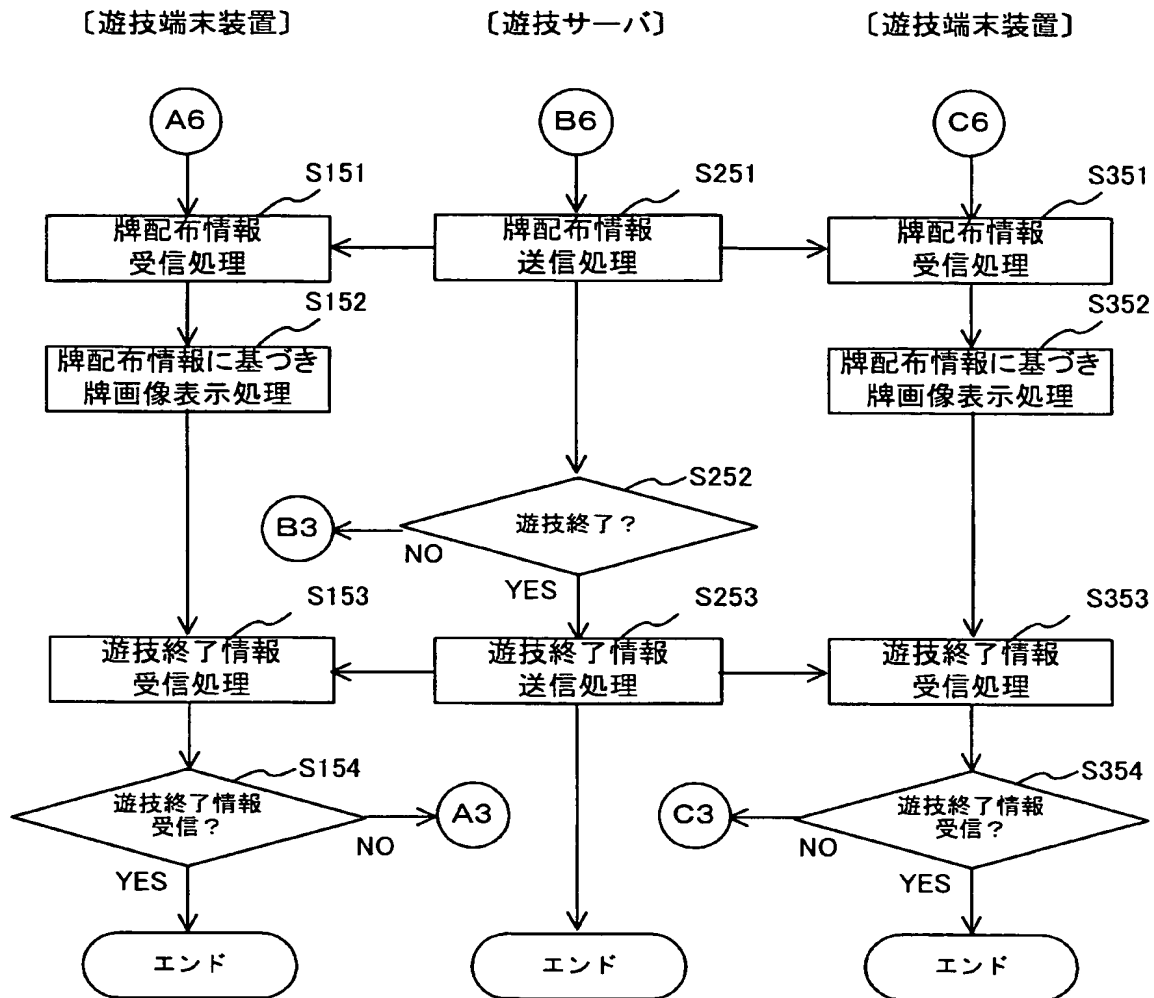


【図 19】

〔遊技サーバ〕



【図 20】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者の遊技状態、遊技内容が、その他の遊技者に知られることを防止する遊技提供することができる遊技システムを提供する。

【解決手段】 複数の遊技者に対して参加可能な遊技を提供するとともに、遊技中の特種状態において特種インターバルが生成される遊技システム10であって、その遊技中の特種状態において生成される特種インターバルとは異なり、遊技中の特種状態ではない通常状態において演出インターバルを生成する演出手段を備えた。また、その演出手段が演出インターバルを生成するか否かを決定する演出決定手段を備えている。更には、遊技者の操作に応ずるこの演出インターバルを生成する機能を有してもよい。

【選択図】 図19

特願 2 0 0 2 - 3 8 2 4 3 3

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社